La nuit des Nosfera-trolls

Source : 🌐 Web - Roysten Crow, proposé par Fenryll.

Une communauté minière est attaquée par d'étranges créatures qui les empêchent de travailler, tandis que leurs voisins semblent prospérer. Les PJ sont engagés pour prêter main forte aux mineurs afin de leur permettre de percevoir leur part des bénéfices.

Thème : Action

Joueurs : 3 / 5

Difficulté : Modéré

Lecture : ~43mn. (10730 mots)

Combat **Exploration** **Infiltration** **Poursuite**

Le sorcier et le guide racoleur

Adolfus Kauffman est né à Altdorf et comme il connaissait les secrets de la ville, il a d'abord gagné sa vie comme Guide Racoleur. Une nuit, il fut mandaté par Gus Aufnahme, un sorcier de Middenheim en visite, qui avait un goût plus que passager pour le vice et l'excès. Gus ne pouvait s'adonner à ces penchants dans sa ville natale de Middenheim, de peur de salir sa réputation et de perdre tout le respect de ses pairs s'il était reconnu fréquentant des lieux douteux et peu recommandables, ou trouvé par la Garde dans une position compromettante.

Après une nuit très agitée, le sorcier se prit d'affection pour ce garçon enthousiaste et, voyant une opportunité, il lui proposa un apprentissage. Adolfus accepta et retourna avec lui à Middenheim où ses compétences dans les quartiers les plus malfamés permirent au sorcier d'acquérir des indulgences régulières d'une manière plus appropriée et secrète. Il n'avait plus besoin de faire de longs voyages à Altdorf, ce qui lui permettait de consacrer plus d'argent à ses passions.

Adolfus se lassa de l'éducation symbolique qu'il recevait et commença à chaparder des connaissances de son propre chef lorsque son maître était inconscient, occupé, épuisé ou ivre. Il créait de fausses demandes de son maître pour acquérir des livres à la guilde et assimilait leurs connaissances en secret. La morale laxiste et la supervision peu rigoureuse du garçon ont permis à son côté sombre de se déchaîner et de passer inaperçu.

Adolfus avait besoin d'une formation plus directe, il commença donc à ajouter des substances aux divers achats qu'il faisait pour créer une dépendance et affaiblir la volonté de son maître. C'est à cette époque qu'il a fait une découverte surprenante. Le sorcier qui avait formé Gus avait également un autre apprenti, Alfred Mond, qui s'était par la suite tourné vers la nécromancie. Adolfus insista et découvrit que Gus savait où son camarade s'était caché, mais Gus n'allait pas révéler cette information aux autorités car le sorcier corrompu connaissait ses "penchants" et risquait de les révéler lors de la torture ou du procès.

Une fois qu'il eut obtenu le statut de sorcier et sa licence, Adolfus s'arrangea pour que son maître soit victime d'une overdose, hérita du maigre domaine de l'Aufnahme, le vendit et quitta la ville pour partir à la recherche du Nécromancien.

Après avoir acheté une maison près du hameau de Reinigen, il a cherché Mond, et lui a offert un refuge en échange de son enseignement. Chassé, affamé et désespéré, le Nécromancien accepta.

La collaboration

Adolfus excella dans ses études et après avoir augmenté sa puissance magique, il se lança sérieusement dans la terrible étude de la nécromancie. Travaillant ensemble, les deux hommes firent avancer leur compréhension, menèrent d'étranges expériences, émirent des théories et commencèrent à étendre considérablement leurs connaissances.

Leurs études conjointes finirent par découvrir le sort qui conférerait les pouvoirs et le statut de Liche. Mond exécuta immédiatement le rituel et, une fois la transformation réussie, il fit ses adieux à Adolfus et partit accomplir de nouveaux actes obscènes.

Adolfus continua à vivre dans la maison et, lorsque son apparence cadavérique commença à s'aggraver, il commença à payer son passage avec du minerai, car sur le terrain de sa propriété se trouvait une petite mine désaffectée. Elle avait été abandonnée il y a longtemps à cause d'un certain nombre de meurtres et de disparitions étranges, mais Adolfus a relancé l'excavation avec des travailleurs morts-vivants et a découvert qu'il y avait encore quelques veines de fer décentes.

Les morts-vivants qu'il a fait travailler dans la mine semblaient étrangement résistants aux effets de l'instabilité. Lorsqu'ils étaient retirés de la mine, ils étaient à nouveau vulnérables et malgré de nombreuses recherches, il n'a pas été en mesure d'en trouver la raison.

La vérité qui lui échappe est qu'il y avait autrefois une importante météorite de Malpierre dans la région qui a résidé assez longtemps pour faire couler son énergie dans les veines de fer. Les veines forment maintenant un réseau chargé qui compense l'instabilité.

Le marché

Chaque mois, il dépose le minerai au bord de sa propriété, puis il est collecté par les villageois et emporté pour être vendu. Le hameau lui fournit de la nourriture et d'autres matériaux, et il leur laisse en retour la majeure partie du produit de la vente.

Le village se méfie de ce qui se passe, mais l'accord leur enlève une pression incroyable. Ils n'ont pas besoin de travailler dur, ils ont beaucoup d'argent supplémentaire pour s'offrir des petits luxes qu'ils ne pourraient même pas espérer s'offrir en temps normal, et tant qu'ils se taisent et laissent simplement des provisions, il n'y a aucune raison de dénigrer l'accord.

La découverte

Au cours de leurs excavations et en creusant des tunnels, les morts-vivants sont tombés sur les fondations d'une tour détruite depuis longtemps. Dans la crypte, ils ont trouvé les restes d'un vampire embroché.

Adolfus a envoyé des goules pour paralyser et récupérer des sujets vivants afin de ranimer la bête et l'a gardé captif depuis lors à des fins d'expérimentation.

Naissance des Nosfera-trolls

Adolfus se rendait dans les montagnes pour se procurer des herbes lorsqu'il rencontra une importante troupe de gobelins qui émigraient de l'Empire après avoir été trop souvent battus par les forces de Sigmar.

Voyant une chance d'augmenter considérablement ses effectifs, Adolfus a levé une petite horde et s'est occupé d'eux. Alors qu'il faisait ramener les cadavres pour les animer et les faire servir dans les mines, il a découvert que les trolls dans leurs rangs se régénéraient. Grâce à des drogues, il les a maîtrisés et les a rapidement ramenés dans son laboratoire où il les a élevés et a mené des expériences.

Adolfus a trouvé un moyen d'introduire une malédiction partielle de vampirisme dans le corps des Trolls. Cette souche améliorée mi-vampire, mi-Troll s'est avérée très puissante. Leur capacité de régénération innée a compensé le besoin de grandes quantités de sang pour les soutenir. Ils ont conservé la capacité de devenir éthérés, même si ce pouvoir est alimenté par leur force vitale et peut s'avérer fatal s'il est utilisé trop longtemps. Cela a également fait des merveilles pour leur intellect et bien qu'ils ne soient pas intelligents, ils ne sont plus monstrueusement faibles. Cela est dû en grande partie au fait qu'ils sont maintenant semi-morts et que le contrôle inné limité de leur créateur nécromancien est suffisant pour compenser la stupidité.

Adolfus a testé sa création avec des raids contre une communauté minière naissante qui a vu la production du hameau et croit qu'il y a des veines riches dans la région. Ceci a un but secondaire, car Adolfus ne veut pas que quelqu'un inonde le marché local avec du minerai supplémentaire et fasse baisser le prix que les villageois obtiennent. S'ils commencent à faire moins de profits, leur loyauté pourrait s'émousser, il veut donc que la communauté minière disparaisse.

Nouvelles et rumeurs

En plus des nouvelles relatives à l'aventure, les éléments suivants circulent.
1/ Les taxes vont à nouveau augmenter. Il y a de nouveau des problèmes avec la Bretonnie et les nobles veulent renforcer leurs armées pour y faire face. Maudits nobles.
2/ Des bêtes étranges ont été vues dans les collines près de la capitale. Les troupes ont enquêté mais n'ont rien trouvé. Ils disent qu'ils ont peut-être réussi à se faufiler dans les égouts. Restez à l'écart des rues de la capitale après la tombée de la nuit. Maudits monstres.
3/ Un accident minier s'est produit à Delfgruber. Une dizaine de mineurs ont été tués et beaucoup d'autres sont restés coincés. C'est ce qui leur arrive quand ils creusent trop profondément et avec trop d'avidité. Maudits mineurs.
4/ On constate une recrudescence du banditisme sur la route entre Altdorf et Middenheim. Les autorités tentent de recruter davantage de patrouilleurs ruraux pour y faire face, mais les gens disent qu'ils sont bien payés pour fermer les yeux. Maudits bandits.
5/ Des Elfes Sylvains ont été vus rôdant dans les forêts. Qui sait ce qu'ils font là-dedans. Je ne leur ai jamais fait confiance. Maudits Elfes.
6/ Les morts sont de sortie dans la forêt des ombres. Des cadavres ambulants sont apparus et ont mangé du bétail et des bergers. On dit qu'un groupe de nécromanciens y lève une armée et que si on ne les arrête pas, il y aura des choses mortes qui se promèneront partout et feront des bêtises. Foutus morts-vivants.
7/ On parle de troupes qui se rassemblent pour entrer dans l'Hagercrybs. On dit que des

démons ont été déterrés dans la mine de Hahnbrandt et que l'armée s'y rend pour les détruire tous avant qu'ils ne sortent.
8/ Il parait qu'il y avait des mutants en forme de loups s'attaquaient aux gens dans les Collines Hurlantes. Étrangement, c'est l'Ordre du Loup Blanc qui s'en est occupé, je suppose qu'ils ont pensé que c'était blasphématoire ou quelque chose comme ça.
9/ On dit que l'Empereur pense à réintroduire ce stupide édit sur l'interdiction de nuire aux mutants. Ça va encore causer des ennuis, et pas qu'un peu.
10/ Un abruti avec des excréments dans le cerveau a gâché un de ces messages qu'ils font passer par les tours de transmission. Quand il est arrivé à Altdorf, il leur a dit que Nuln était assiégé par une force de bouffons lépreux venus de Lustrie. J'aurais donné n'importe quoi pour voir la tête de l'Empereur quand ce message a été lu à la cour.
11/ Avez-vous entendu parler de ce groupe qui est tout à fait contre les sorciers et autres ? Je ne me souviens pas de leur nom, mais ils ont organisé des manifestations et des rassemblements et se sont généralement plaints du danger qu'ils représentent pour nous, les gens normaux.

Partie 1 : Recrutement

Quelques groupes de mineurs qui avaient épuisé leurs sites précédents ont entendu parler d'un petit hameau qui produisait du minerai en quantité et en qualité telles qu'il ferait pleurer d'envie toute la mine de Delfgruber. Pour qu'un si petit endroit puisse extraire une telle quantité, cela signifiait qu'il y avait des veines riches dans la région. Ils se sont depuis établis à une trentaine de kilomètres en amont de Blutroch.

Ils ont trouvé des quantités décentes, mais rien de spectaculaire. Ils ne se sont pas découragés car ils savent que ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne trouvent la richesse. C'est pendant ces premiers jours que les Nosfera-trolls ont commencé leurs attaques, et cela les a poussés à engager une protection.

Les mineurs sont convaincus qu'ils sont sur le point de devenir riches grâce à cette mine et ne sont pas prêts à l'abandonner.

A cet effet, quelques membres de cette communauté se sont mis en selle et partent à la recherche de bandes d'aventuriers ou autres mercenaires. Des utilisateurs de magie, des hommes de foi, des universitaires pour essayer de découvrir ce qui se passe, n'importe qui fera l'affaire car ils sont désespérés. Après avoir bien payé ces forces pour s'assurer d'une résolution rapide de l'affaire, ils vont se retrouver à court de fonds, ils devront donc faire quelque chose d'important rapidement ou faire faillite.

Où qu'ils se trouvent, quelques enquêtes discrètes ont permis à l'un de ces mineurs de trouver leur nom et il est venu les chercher.

Josef "Schaufel" (la pelle) Igel.

Josef demandera si les PJ sont les mêmes individus que ceux dont les exploits l'ont amené ici. Il leur posera des questions sur divers événements et, d'une manière générale, attisera un peu leur ego. Il expliquera ensuite en détail pourquoi il est ici.

"Je représente un petit consortium de mineurs. Nous avions tous à peu près épuisé les veines de nos communautés et nous faisions nos bagages pour tenter notre chance ailleurs. Nous avions tous travaillé les uns avec les autres sur divers emplois et nous avons donc mis en

commun nos ressources pour démarrer une mine à l'est d'un petit endroit appelé Blutroch. Nous savions tous que les collines Hagercrybs de la Reikwald étaient épuisés en ce qui concerne le minerai, mais nous avons entendu parler d'un petit hameau qui produisait des quantités record compte tenu du peu d'ouvriers qu'il devait avoir. Donc, nous avons sauté sur l'occasion et nous sommes descendus là-bas. Nous commencions à creuser et à ouvrir quelques puits quand nous avons commencé à être attaqués la nuit. Ils ressemblaient à des trolls très pâteux, un peu comme des Zombies, et nous ne pouvons pas commencer à faire des bénéfices alors que la moitié d'entre nous surveille l'endroit et que l'autre moitié est épuisée d'avoir joué les sentinelles et de s'être battue toute la nuit pour les chasser. Donc, ce dont nous avons besoin, c'est de types indépendants imaginatifs pour s'occuper d'eux. Trouvez d'où ils viennent, pourquoi, tuez-les, nous nous en fichons tant que nous pouvons retourner au travail aussi vite que possible."

Paiement : La communauté fournira la nourriture, le gîte et le couvert, et une couronne d'or par jour. Cependant, s'ils traitent la menace pour que le travail puisse continuer, ils obtiendront un bonus de 250 Co chacun ou ils peuvent opter pour une part de 5% des bénéfices de chaque mois qui sera divisée entre eux lorsque la mine commencera à produire.

Partie 2 : Blutroch

Le village de Blutroch est petit et fait un peu de profit supplémentaire en vendant des articles aux prospecteurs et fermiers locaux qui ne peuvent pas faire tout le chemin jusqu'à Weissbruck.

Il y a une taverne et plusieurs magasins généraux. Josef voudra s'y arrêter pour boire un verre afin d'enlever la saleté du voyage de son gosier. Le barman sera amical et lui souhaitera la bienvenue au village, il lui demandera si le groupe va l'aider à résoudre son problème, et autre banalités.
Les clients suivants sont également présents.

Angriff : Un chasseur de primes dans la région à la recherche d'une bande de voleurs qui ont fui Altdorf après avoir cambriolé la maison d'un noble. Il y a une récompense de 200 CO sur leurs têtes et une récompense importante pour le retour des héritages familiaux qu'ils n'ont certainement pas encore eu le temps d'écouler.

Dietrich, Hans, et Boris : Prospecteurs sur le point de se diriger vers la rivière et le panhandle.

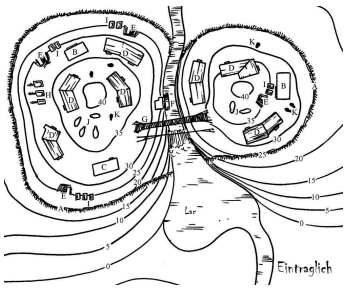
Kanark Barbe de Fer : Un jeune prospecteur nain qui cherche de l'or le long de la rivière, mais qui fait également office d'éclaireur pour un certain nombre de mineurs nains qui ont entendu parler de la possibilité d'un gisement dans la région et qui examinent secrètement s'ils doivent eux aussi s'y installer.

Nouvelles et rumeurs à Blutroch
- Il va y avoir beaucoup plus d'intérêt ici si Reinigen continue à produire comme il l'a fait. Blutroch va devenir une véritable ruche d'activités et d'affaires dans ce cas.
- Les attaques de monstres n'ont rien d'anormal, il y a toujours quelque chose de méchant qui erre dans cette région. Ça passera, ça passe toujours, gardez la tête basse et votre porte fermée.
- Méfiez-vous des collines d'Hagercrybs. Restez sur les routes et méfiez-vous de la lune. Une force sombre et diabolique habite ces collines. Elle vient avec le brouillard et ne laisse que la

mort dans son sillage.
- Reinigen est un petit endroit. Quelques fermes, un magasin général et un bar, c'est à peu près tout. Je n'ai jamais vraiment entendu parler d'eux jusqu'à il y a quelques années.
- Il y a deux ans, le hameau a décidé de s'essayer à l'exploitation minière. Je ne sais pas ce que ces bouseux ont trouvé, mais ils produisent assez de minerai de fer pour égaler n'importe quelle exploitation professionnelle que j'ai vue.
- Ils vendent du minerai de fer, mais ils stockent aussi de l'or. Quand ils en auront assez, ils partiront, et s'installeront quelque part dans le Reikland où personne ne se souviendra de leur passé de paysans, et ils prétendront être les seigneurs du manoir.
- Le hameau de Reinigen est défendu par les descendants d'un puissant chevalier qui parcourait autrefois ces terres.
- Il y avait un mal ancien par ici, il y a des siècles. Un grand chevalier s'en est occupé et a fondé le hameau. Depuis, ils y gagnent leur vie.

Partie 3 : Communauté minière "Eintraglich".

Les mineurs sont tous expérimentés et ils savent aussi que les régions sauvages de l'Empire ne sont pas sûres. C'est dans cet esprit qu'ils ont établi Eintraglich.



La rivière Blut descend des hauteurs des Hagercrybs et la forêt de Reikwald s'étend dans toutes les directions. Il y a une petite chute d'eau qui tombe entre deux collines escarpées et forme un petit lac avant de s'écouler vers l'ouest. Un pont de cordes s'étend au-dessus de la cascade, ainsi que plusieurs cordes sur lesquelles se balancent de grands paniers. Au sommet des collines se trouvent un certain nombre de petites cabanes. Il y a aussi un certain nombre de puits de mine et une roue à eau en début de construction. Une clôture de fortune faite de piquets aiguisés entoure chaque colline et derrière cette défense se trouvent plusieurs feux de joie non allumés espacés d'environ quinze mètres ainsi que plusieurs grandes réserves de bois fraîchement coupé.

A. La clôture

Chaque section a un E: 4, B:10. Déchirer une section de l'extérieur avec des griffes ou tout autre objet plus petit qu'une épée courte est risqué à cause des nombreux pieux aiguisés. Un jet raté entraînera une touche de F:3 pour chaque tranche de vingt points manquée au jet de compétence d'arme, car leurs coups imprudents les relient accidentellement aux pieux.
Il faut un round complet pour passer la clôture, pendant lequel toutes les attaques contre le grimpeur sont à +20 en compétence d'arme. Un test d'Initiative est nécessaire pour traverser (-10 par blessure subie pendant le round passé à grimper). Pour chaque dizaine de points d'échec à ce test, une touche F:3 est subie à cause des pieux et le grimpeur retombe alors du côté du départ.

B. Magasins de bois

Les mineurs ont débarrassé la zone locale des arbres afin d'acquérir un stock décent de poutres pour soutenir les tunnels. Ces zones ne sont guère plus qu'un toit en bois sur des piles de poutres protégées par une bâche. Elles sont considérées comme inflammables.

C. Abri à outils
Rempli de pelles, de pioches, de cordes, de casseroles, de paniers, de lanternes, de quelques barils d'huile et de nombreux autres objets liés à l'exploitation minière. Le hangar a E:6, B:15.

D. Cabane résidentielle
Les cabanes sont essentiellement des chambres superposées à deux sections qui ont chacune E:7, B:20. Les portes ont E:3, B:10 et peuvent être barrées de l'intérieur. Les mineurs ont l'intention de créer des cabanes plus grandes et individuelles lorsque la mine sera en activité, afin de pouvoir faire venir leurs familles ou simplement s'installer plus confortablement. En attendant, chaque cabane a environ six hamacs accrochés à l'intérieur et quelques piles de bagages et autres effets personnels. Ils ont également un petit poêle dont la cheminée accède au toit et un tas de bois de chauffage à côté. Des casseroles et des poêles sont accrochées au mur au-dessus de sacs et de caisses de provisions et de conserves.
Les membres du groupe se verront attribuer une cabane entière pour eux s'ils le souhaitent ou ils pourront se répartir entre toutes les cabanes.

E. Les puits de mine
Les puits s'enfoncent d'environ dix mètres dans la colline. Il y a quatre supports primaires avec E:4, B:10 chacun et s'ils sont tous détruits, le front commence à s'effondrer. Quiconque se trouve dans la zone initiale du tunnel subit 2D4 F:2 points de dégâts dus aux chutes de pierres et doit faire un test d'Initiative (+10 esquive, +20 réflexes éclairs) pour bondir ou être piégé par les décombres. S'ils sont ensevelis, ils doivent faire un test de force opposé à l'éboulement dont la Force est égale au nombre de coups subis. Un test peut être effectué par round et toute personne qui les aide a le droit d'ajouter la moitié de sa force à celle du personnage enseveli.

F. La roue à eau
E:6, B:20.

G. Le pont de cordes
En détruisant quatre groupes principaux de cordes à E:2, B:3 chacun, une extrémité du pont s'effondrera.

H. Chariots
E:5, B:30 chacun.

I. Wagonnets de mine
Constitué de bois dense avec du métal riveté qui se déplacent sur de petites roues robustes. E:7, B:10.

J et K. Bêtes de somme
Attachées à des piquets dans le sol pour pouvoir paître, elles ne pourront pas échapper aux attaques des Trolls. Les chevaux de trait (J) ont E:3, B:7. Les mules (K) ont E:3, B:4.

Partie 4 : La première attaque

Pendant la journée, les mineurs continuent à travailler à l'établissement des puits. Ils n'ont pas le temps de s'occuper de la création d'autres défenses car s'ils ne commencent pas à faire des bénéfices, ils feront faillite et l'embauche des personnages joueurs n'aura servi à rien.

Une fois le soleil couché, les mineurs allument les feux de camp pour s'éclairer et montent la garde avec des arcs et des lances. Il y aura dix lanciers et dix archers sur chaque colline. Le groupe peut en emprunter quelques-uns s'il le souhaite. Quelques heures plus tard, un grand hurlement et un mugissement s'élèvent de la ligne des arbres. La puanteur de ce qui semble être du chou moisi, des sardines pourries, des odeurs corporelles terminales et de la terre humide monte et pique les narines de tous ceux qui se trouvent sur les collines.

Quelques Nosfera-trolls normaux, accompagnés d'un boss, chargent et attaquent. Ils essaient d'escalader la clôture pendant trois rounds et ceux qui échouent pénètrent ensuite les défenses en devenant éthérés et en se précipitant vers une cible. Au tour suivant, ils deviennent solides et commencent à faire des ravages. Les mineurs allument leurs flèches et tirent quelques flèches enflammées, certains lancent peut-être une lance, puis ils se retirent dans leurs bâtiments et fortifient les portes lorsque les monstres commencent à ouvrir des brèches ou à escalader la clôture. Les mineurs ne vont pas se battre au corps à corps car ils peuvent réparer et reconstruire les dégâts, mais ils ne peuvent pas ressusciter les morts. Combattre les bêtes est le travail du groupe.

Les trolls attaqueront toute personne exposée mais la plupart d'entre eux se concentreront sur l'équipement minier. Ils abattront les poutres des entrées de la mine, briseront la roue à eau et couperont les cordes du pont de corde. Ils essaieront également de détruire les charrettes et peut-être de se nourrir des chevaux et des mules.

Nosfera-Troll

Adolphus a créé trente Nosfera-Troll normaux et deux boss. Il possède également six Nosfera-Troll en pierre (trois sont dans la mine) et quatre Nosfera-Troll de rivière. Il a aussi créé Smakkit.
S'ils rencontrent une forte résistance, ils battent en retraite et s'enfoncent dans les bois pour récupérer. Ce ne sont peut-être pas les bêtes les plus agiles, mais elles peuvent foncer dans les bois et guérir de tous les chocs, chutes et coupures qu'elles subissent dans un tel élan. Il est donc très improbable que le groupe soit capable de les suivre.

Les Nosfera-trolls ont creusé des trous ou se mettent à couvert dans des endroits ombragés pour éviter le soleil et se lèvent la nuit suivante pour continuer les attaques. Smakkit, le plus puissant des trolls, a coordonné les efforts, en d'autres termes : "Balancez la vapeur. Si ça bouge, mangez-le. Si ça ne bouge pas, écrasez-le. Si vous recevez des coups, fuyez".

Partie 5 : La nuit suivante

Smakkit est informé de l'arrivée des aventuriers et décide d'aller voir par lui-même ce qui se passe. L'attaque suivante commence lorsque les Trolls cachés dans la ligne des arbres se mettent à brailler, à secouer les arbres et à piétiner le sol. La même puanteur s'élève dans la brise de la nuit, puis le silence s'installe. Certains mineurs paniquent dans l'accalmie "Nous devons fuir ! On ne peut pas gérer ça ! Ils vont tous nous tuer !"

Si le groupe ne calme pas les membres hystériques, certains d'entre eux le font. Pendant ce temps, quatre Nosfera-trolls de rivière émergent des eaux à la base de la cascade et commencent à avancer discrètement pour commencer l'attaque. En raison de leurs faibles Initiative et Calme, il est probable qu'ils seront repérés. Lorsqu'ils sont détectés ou commencent à tout casser, l'attaque commence comme d'habitude avec la charge des trolls

normaux, plus un troll de pierre, et les boss. Smakkit se tient à l'arrière pour observer et essayer de comprendre autant qu'il le peut. Lorsque les aventuriers sont vus en action, Smakkit réalise qu'ils vont avoir besoin de quelques cerveaux pour mener à bien cette tâche.

Les Trolls sont rappelés et Smakkit s'adresse alors aux PJ depuis l'obscurité : "Oi ! Vous beaucoup là-haut. Vous croyez que vous pas finir morts et bouffé par nous ! Nous trouver patron. Alors vous mourir. Mort et mort beaucoup. Dix lunes, tremblez. Dix lunes, et si on revient, et vous toujours là. Vous mort et nous bien nourris."

Les Trolls repartent pour récupérer Adolfus. Ils courent toute la nuit et se réfugient à nouveau pour la journée avant de continuer jusqu'à ce qu'ils atteignent les mines. Smakkit va voir Adolfus et lui raconte ce qui s'est passé. Adolfus décide de ne pas poursuivre l'affaire pour le moment, car il y a une livraison de minerai prévue et il veut s'assurer que rien ne risque de la gâcher. Une fois que cela sera fait, il se focalisera dessus pour déterminer ce qu'il faut faire.

Les morts-vivants continuent à travailler et les Trolls sont mis à contribution pour transporter le minerai jusqu'au point de livraison.

Certains mineurs voient les traces de l'ennemi qui s'en va et peuvent dire que les Trolls semblent se diriger non pas vers Blutroch mais à 15 ou 20 miles au sud, ce qui correspond à peu près à la position de Reinigen. Certains pourraient même suggérer que ces fichus paysans ont peut-être payé les monstres pour se débarrasser de la concurrence.

C'est un voyage d'environ 35 miles jusqu'à Reinigen. La forêt réduit les déplacements à la moitié de la normale.

- Allure prudente - pas de pénalité
- Allure standard - Test d'initiative +30/heure ou 1 blessure due à des égratignures, écorchures et coups divers.

Alternativement, les PJ peuvent se diriger vers Blutroch, et ensuite suivre une piste simple jusqu'au hameau.

Partie 6 : Le hameau de Reinigen

Reinigen se trouve à 15 miles au sud de Blutroch, sur les contreforts de la bordure nord-ouest de l'Hagercrybs.

Le hameau se trouve dans une grande clairière et n'a pas de défenses visibles. Il y a un certain nombre de fermes avec de petits champs de cultures et des enclos pour le bétail. La plupart des villageois semblent se détendre plutôt que de travailler et tous sont souriants et satisfaits. Les enfants jouent dans l'herbe avec de petits chiens ou organisent des combats simulés avec des épées en bois.

Les villageois font tous un signe de la tête ou un signe de la main et accueillent joyeusement le groupe à son arrivée. Ils profitent de la vie, n'ont aucun souci, n'ont besoin que de travailler un peu et se portent très bien. Ils ne sont pas méfiants et n'ont aucune raison d'être impolis ou de causer des problèmes.

Les enfants jouent leur scénario préféré de "Paulus le courageux contre les méchantes bestioles" et seront très intéressés d'entendre les récits de bravoure du groupe.

Informations

Les Nosfera-trolls

"Les Quoi ?" Ils ne savent rien des bêtes, n'ont rien vu et n'ont aucune raison de soupçonner que quelque chose d'inhabituel se trouve dans les bois. Même si c'est le cas, les monstres et les bandits de la région savent qu'ils doivent éviter le hameau à cause de la réputation que les Reinigen ont établie au fil des ans. Il y a eu quelques disparitions il y a quelque temps, mais depuis lors, rien ne les a dérangés.

Les disparitions

Deux couples ont disparu de leur maison dans les bois l'année dernière. Ils ne sont pas partis car tout ce qu'ils possédaient a été laissé derrière eux. Le village a organisé un service commémoratif, a distribué leurs biens et a continué à vivre. Ils ont gardé des armes à portée de main pendant quelques mois, mais rien ne s'est produit.
C'était peut-être une bande de malfaiteurs de passage ou des bêtes affamées. Quoi qu'il en soit, ils sont passés à autre chose. Cela n'a rien à voir avec la mine, car si c'était le cas, les enlèvements auraient continué.

Paulus Reinigen

Le cinquième de la lignée de Paulus le Brave qui a tué une force démoniaque qui hantait ces bois. Le village a toujours été sous la protection d'un membre de sa lignée et n'a jamais été endommagé à cause de cela. Si jamais les bêtes viennent ici, Paulus s'en occupera.

Le minerai

Il y a une mine. Des individus très discrets y travaillent et ils veulent juste qu'on les laisse tranquilles. Ils donnent au village une part équitable des bénéfices en échange de nourriture et d'autres articles. Personne dans le hameau ne les considère même comme des malfaiteurs et nul ne révèlera où se trouve la mine. Les habitants sont heureux, le village est heureux, et ce n'est pas parce qu'il se passe autre chose dans les bois que cela les concerne. De plus, s'ils étaient effectivement maléfiques ou malfaisants, pourquoi seraient-ils si généreux envers de simples paysans alors qu'ils pourraient tout à fait les forcer ou les menacer pour qu'ils fournissent de la nourriture et vendent leur minerai de fer.

L'accord

Une fois par mois, ils collectent le minerai et l'emmènent à Weissbruck pour le vendre. La prochaine livraison est prévue très bientôt mais ils ne diront pas quand et demanderont pourquoi ils veulent le savoir si on en parle.

Magasin général de Diehl

Une combinaison de magasin et de bar où les gens se réunissent parfois pour des réunions, des discussions, ou pour prendre quelques verres et commenter sur la façon dont la vie les traite. Le magasin vend des articles agricoles, des semences, des tissus, des couvertures, des casseroles, des poêles, de l'huile, des bougies et d'autres articles qui ne concernent que la routine quotidienne du hameau. Tous ces articles sont vendus à +25% aux locaux, +75% aux étrangers.

Diehl Hufstan en est l'unique propriétaire après en avoir hérité de ses parents décédés. Il fabrique sa propre bière artisanale qui n'est pas mauvaise, et qui est vendue deux pistoles la pinte aux étrangers et une pistole aux locaux.

Paulus se trouve généralement ici, observant le village par la fenêtre, une pinte à la main.

Paulus Reinigen le Cinquième
Il est le descendant de Paulus le Brave. Il y avait autrefois un mal dans les bois qui sévissait dans toute la région. Son arrière-arrière-grand-père était un homme d'honneur, un chevalier qui a affronté le péril et l'a abattu. Ils ont brûlé la demeure du mal jusqu'aux fondations et l'ont entourée d'une barrière de sel. Il s'est ensuite installé ici et des gens sont venus. Il a juré de les défendre et une colonie est apparue sous son nom et sa direction. Pendant toutes ces années, sa lignée a gardé le hameau en sécurité. Paulus le cinquième a été élevé avec les histoires de ses ancêtres. Il a été formé avec les connaissances transmises par Paulus le Brave à chaque génération et bien qu'elles se soient diluées avec le temps, elles sont toujours efficaces.

Si on lui dit que le groupe est là pour enquêter sur les attaques, il sera surpris et demandera de quelles attaques il s'agit. Il racontera alors les exploits passés de ses ancêtres et comment le village a été fondé en son nom. Comment Paulus le troisième s'est dressé quand les hommes-bêtes ont attaqué le village. Il a été touché trois fois par des flèches et comme il n'a même pas bronché, les monstres se sont enfuis dans les bois et ne sont jamais revenus. Lorsque les hors-la-loi ont commencé à faire des raids dans la région, Paulus le Quatrième a revêtu des vêtements simples et est parti avec un chariot vide. Quand ils l'ont attaqué, il n'a laissé qu'un survivant.

Il a dit au bandit terrifié de faire passer le mot que Reinigen était un lieu de damnation pour ses semblables et qu'il ne fallait pas s'en moquer. Aucun incident ne s'est produit depuis. Il décrète que tous les monstres qui tentent d'attaquer ses protégés seront sommairement abattus. Il parle de ce qu'il va faire jusqu'à ce que le barman l'apaise avec une boisson, le calme et continue à le servir jusqu'à ce qu'il s'évanouisse.
S'il est convaincu que le village prépare quelque chose ou que le mal menace encore l'endroit, il prendra son épée et son armure. Paulus jure alors d'accomplir le voeu de sa famille et de conserver l'honneur de son sang.

Il sait qu'un jeune homme agréable appelé Adolphus s'est installé dans la région il y a longtemps. Il possède une petite propriété et il semble qu'il ait loué une partie de ses terres aux mystérieux mineurs. Il faudra convaincre Paulus de se mettre en tenue et de leur montrer où il se trouve, bien qu'il suffise d'insister sur la nécessité de laver les noms des mineurs de tout méfait.

Partie 7 : La prochaine livraison

Le deuxième soir après leur entrée dans le village, les aventuriers peuvent remarquer que des charrettes sont en train d'être préparées, des harnais dressés et de la nourriture rassemblée. S'ils s'informent, on leur répondra qu'il s'agit juste de régler quelques affaires et qu'il ne se passe rien de spécial.

Ce matin-là, un certain nombre de charrettes quittent le village et se dirigent vers la forêt. Elles contiennent quelques volailles et un cochon en cage, quelques sacs de céréales, des miches de pain, des bocaux de conserves, un tonneau de bière et d'autres provisions ordinaires. Ils ont également des cordes, des pioches, des pelles et d'autres équipements miniers achetés à Weissbruck. Parmi les objets remarquables, on trouve plusieurs liasses de parchemin, des livres d'écriture vides, des pots d'encre et une collection de plumes. Il y a aussi quelques petites bouteilles remplies d'alcool, une collection de plumes d'un faucon et un bocal de soufre.

Si le groupe s'est immiscé dans leurs affaires, les villageois voudront d'abord les distraire pour protéger l'isolement des mineurs.

La distraction : Des cris d'alarme s'élèvent lorsqu'un villageois accourt et raconte qu'il y a des bêtes immondes et contre nature dans les bois. Le paysan subtile les supplie de venir avec lui et de sauver son ami qui est tombé et s'est cassé la jambe. Le paysan s'enfonce dans les bois et court sans cesse, espérant emmener le groupe le plus loin possible du village. Pendant ce temps, les charrettes sont rassemblées et se dirigent vers l'ouest hors du hameau.

Il leur faut une heure pour parcourir les trois kilomètres de piste très encombrée. Au point de rencontre, il leur faut trois heures pour charger le minerai, puis une heure et demie pour le ramener. Le convoi se dirige ensuite vers Weissbruck. Une fois le minerai vendu, ils reviennent et déposent toutes les palettes et bâches au point de livraison pour être récupérées et réutilisées la prochaine fois.
Un test de pistage à +10 permettra de les suivre jusqu'au point de chute. Si les charrettes sont déjà revenues, en raison du poids du fardeau et de la piste maintenant distincte qu'elles ont poussée à travers les arbres, le test est à +30. Même sans la compétence, un personnage n'a qu'à faire un test d'Initiative en se déplaçant prudemment pour être capable de suivre les traces jusqu'à la source.

Partie 8 : Le point de chute

La piste envahie par la végétation entrave le déplacement des véhicules de 25% et donne accès à une grande clairière au coeur de laquelle se trouve un orme massif. Des monticules de minerai sont empilés sur des palettes de bois brut et sécurisés par des bâches. Ils sont chargés et les provisions sont laissées à leur place.

Dès que le soleil se couche, dix Nosfera-trolls sous le commandement de Smakkit émergent de l'ouest, collectent les articles et repartent.

Si les marchandises ont déjà été collectées, un test I (+40 pistage) est nécessaire pour suivre les traces très évidentes et maladroites. Si le test est réussi par plus de trois paliers, il est clair que les trolls portaient de lourdes charges en venant ici et qu'ils étaient pratiquement déchargés lorsqu'ils sont partis.

Les trolls se dirigent vers l'ouest sur un mile à travers un terrain boisé qu'ils piétinent ou qu'ils écartent pour laisser un chemin plus facile à ceux qui les suivent. Ils voyagent à vitesse normale car ils guériront leurs blessures en route. Le mouvement est aux deux tiers de la normale.

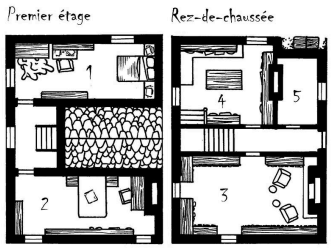
- Allure prudente - aucune pénalité
- Allure standard - Test d'initiative +50/heure ou 1 blessure provenant d'éraflures, d'écorchures et de coups divers.
- Course - Test d'initiative +40/round ou 1 blessure due à des coupures, des chutes et des chocs.
- Combat - Test d'initiative +50/round ou trébucher et perdre toutes les attaques du round et ne pas pouvoir parer. Une esquive dans cet état ou un test raté de 30 ou plus signifie que le personnage tombe et subit une blessure. Il peut se battre depuis le sol avec une

CC de -20 et des dégâts de -2, ou se relever et être considéré comme une cible inerte ce round. S'il gagne le round de combat, il peut se relever sans pénalité mais ne peut pas pousser l'attaque.

Les bois se séparent et révèlent une petite maison isolée. Il y a quelques enclos pour le bétail et quelques petits champs de légumes. Un petit verger d'arbres fruitiers s'élève à côté d'un étang. Les bois ont été défrichés au sud et une série de petites collines sont révélées. Elles ont environ trois puits de mine creusés dans leurs flancs.

Partie 9 : La propriété d'Adolfus Kauffman

Premier étage



1. La chambre à coucher d'Adolfus Kauffman
Cette chambre contient un grand lit avec des couvertures usées qui sentent la chair en décomposition. Une armoire est ouverte et les vêtements ont été jetés au hasard dans le fond pour former un monticule emmêlé et froissé. Il y a un bureau avec de nombreuses feuilles de papier tordues tout autour et des piles de notes empilées de façon précaire sur le dessus. Sur la table de chevet se trouve une lampe et quelques petits carnets.

Les notes sont en Arcane Nécromantique et en Arcane Magique. On y trouve des idées de sorts, des gribouillages anatomiques, des dialogues décousus et d'autres sujets étranges et ésotériques.
Au milieu des vêtements se trouvent deux bourses de 100 CO et une petite boîte contenant six saphirs non taillés d'une valeur de 40 CO chacun.

2. La chambre à coucher d'Alfred Mond
Cette chambre possède un lit sans draps ni oreillers et le matelas pue la chair en décomposition. Il y a une petite valise en cuir posée au milieu. L'armoire est vide, tout comme la table de nuit. Un bureau parsemé de nombreuses taches d'encre se trouve sur le côté, avec une lampe à huile dessus. Des toiles d'araignée sont visibles ici et là et tout est recouvert d'une fine couche de poussière.
La mallette contient un épais livre manuscrit (60 d'encombrement). Une partie est écrite en Reikspeil, une autre en Classique, Magickane, et d'autres parties en Nécromantique. C'est le journal d'Alfred et il contient ses pensées, ses plans et les expériences qu'il a tentées. Les parties qui se rapportent à sa vie personnelle et à son passé sont écrites en Nécromantique, sauf la dernière entrée qui est détaillée en Classique et présentée sur le Document 4.

> *1er Nachexen, 2512.*
> *A l'aube de cette nouvelle année, ma nouvelle existence commence sérieusement. La mortalité est un rêve que je peux maintenant oublier. Ce journal a marqué la vie d'un homme, et cette dernière entrée est faite par quelque chose de bien plus que ce que j'étais autrefois. Il est donc approprié que je le laisse dans mon sillage pour marquer mon ascension.*
> *Grâce à l'esprit de mes collègues praticiens, j'ai atteint le plus glorieux des états. Le sort que nous avons travaillé si longtemps à maîtriser a réussi au-delà de mes espoirs les plus fous ! Je ne fais plus qu'un avec mon art et je sens une puissance sans pareille parcourir mes veines immobiles et faussement mortes. Un nouveau but embrase mes pensées et me détourne des heureuses recherches que nous avons entreprises ici, dans notre refuge forestier. Il est temps de laisser mon sauveur, mon élève et mon compagnon poursuivre son chemin seul, tandis que je suis de nouvelles routes vers l'avant. J'ai réfléchi à ma ligne de conduite, et j'ai décidé que la ville que j'appelais autrefois mon foyer serait mon premier tremplin. La falaise des soupirs me nourrira comme la pluie des cieux, et les indigents qu'ils rejettent avec tant de désinvolture se relèveront avec de nouvelles intentions pour servir la puissante Liche que je suis devenue. Que le monde tremble et prenne garde à ma venue.*

Rez-de-chaussée

3. Le salon

Cette grande pièce comporte un certain nombre d'étagères qui sont toutes lourdement chargées de divers tomes denses et elles sont entrecoupées d'animaux empaillés. Il y a deux fauteuils profonds et confortables devant la cheminée qui sentent tous deux fortement la pourriture. Chacun a une petite table à côté qui contient une lampe, des plumes, des encriers et des petits carnets. Un pan de mur a été dégagé et il y a deux cadres dorés. Chacun contient un document en vélin.

C'est ici qu'Alfred et Adolphus avaient l'habitude de s'asseoir, d'étudier et de discuter. Les livres couvrent une grande variété de sujets, dont la botanique, l'histoire, la géographie, la géologie, l'héraldique, la théologie, la chimie, la biologie, et même certains arts et métiers. Les cahiers sont actuellement vides.
Les deux documents sont présentés ci-dessous.

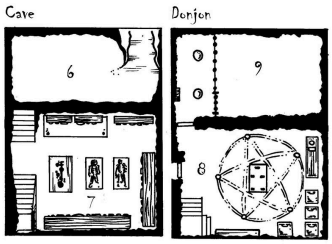
> *Licence magique de Adolphus Kauffman*
> *Le sorcier connu sous le nom d'Adolphus Kauffman, membre de bonne réputation de cette communauté et connu de moi, est par la présente autorisé à pratiquer les activités de Magie, Sorcellerie et Thaumaturgie dans la Cité-Etat de Middenheim.*
> *Adolphus Kauffman a payé la somme de cinquante couronnes d'or et a juré en ma présence et celle du Maître Sorcier de la Guilde des Sorciers et Alchimistes de Middenheim et de l'Electeur Ar-Ulric, Grand Prêtre du Temple d'Ulric, qu'il ne s'associera pas au Chaos et ne pratiquera aucun rite impie ou interdit. Cette licence est valable un an à compter de la date inscrite ci-dessous et devra être renouvelée à échéance.*
> *Signé ce jour du 8 Vorgeheim 2508.*
> *Gus Aufnahme*
> *Témoins : Albrecht Helseher, Ar-Ulric*

> *Licence magique de Alfred Mond*
> *Le sorcier connu sous le nom d'Alfred Mond, membre de bonne réputation de cette communauté et connu de moi, est par la présente autorisé à pratiquer les activités de Magie, Sorcellerie et Thaumaturgie dans la Cité-Etat de Middenheim.*
> *Alfred Mond a payé la somme de cinquante couronnes d'or et a juré en ma présence et celle du Maître Sorcier de la Guilde des Sorciers et Alchimistes de Middenheim et de l'Electeur Ar-Ulric, Grand Prêtre du Temple d'Ulric, qu'il ne s'associera pas au Chaos et ne pratiquera aucun rite impie ou interdit. Cette licence est valable un an à compter de la date inscrite ci-dessous et devra être renouvelée à échéance.*
> *Signé ce jour du 15 Vorgeheim 2494.*
> *Boris Baum*
> *Témoins : Albrecht Helseher, Ar-Ulric*

4. Cuisine
Cette pièce est une cuisine mal entretenue. Des assiettes, des casseroles et des ustensiles sales traînent partout, tout comme des restes de nourriture et des repas à moitié dévorés.

5. Latrines et salle de bains
Cette pièce comporte une baignoire poussiéreuse, un poêle inutilisé et une latrine.

Cave



6. Chambre Nosfera-Troll
Les portes en bois dans le sol, sur le côté de la maison, sont le seul moyen d'accéder à cette chambre. Une rampe en pierre brute y mène et la chambre pue la chair en décomposition. Cet endroit sert de chambre à coucher aux Nosfera-trolls pendant la journée. Des carcasses d'animaux saignés jonchent le sol, ainsi que des os bien rongés.
Tous les Nosfera-trolls, à l'exception des trois en pierre et de ceux que le groupe a réussi à tuer, dorment ici pendant la journée. La nuit, on peut les trouver dans les bois environnants en train de chasser de petits animaux.

7. Laboratoire
Cette grande salle souterraine comporte de nombreux établis et tables, tous recouverts d'une variété d'instruments chirurgicaux et sorciers, ainsi que de nombreux appareils de chimie. Des étagères contiennent des bocaux de parties de corps conservées, des sacs et des boîtes. Quelques cadavres d'orques sont posés sur des dalles et leurs corps sont ouverts pour être examinés. Une armoire avec des portes vitrées contient un certain nombre de grands livres et il y a également un coffre en fer robuste.

Il y a d6 + 6 ingrédients pour chacun de ses sorts de magie de combat dans des bocaux et des récipients. Les livres constituent la compilation des connaissances des deux nécromanciens. Ils sont suffisamment détaillés pour que tous les sorts, avancements, compétences pertinentes et tout ce dont un sorcier aurait besoin pour acquérir les niveaux d'un Nécromancien et ses compétences et sorts puissent être achetés avec les Points d'Expérience requis (mais tout est à +20% de coût supplémentaire en raison de l'absence de cours réels). Les livres originaux qui ont tenté Alfred dans l'étude de la Nécromancie sont également présents en plus de quelques ouvrages qui pourraient intéresser le groupe.

1/ Six grands livres avec les marques les identifiant comme la propriété de la guilde des sorciers et alchimistes de Middenheim. Ils ont un encombrement de 50 points chacun et les rapporter à la guilde entraînera un interrogatoire sur l'endroit où ils ont été trouvés et une récompense de 300 CO. Il s'agit d'une série d'ouvrages magiques à thèse d'importance historique et sans grande application pratique.
2/ Un livre intitulé 'Cauchemars du Reikland' (40 Enc) avec un marque-page à l'intérieur. Il est écrit en classique et la section correspondante est produite sur le document 3.

> *“ La Bête de Blutroch*
>
> *En l'an 2266 de notre seigneur Sigmar, on racontait qu'une obscurité se cachait dans les collines d'Hagercrybs.*
> *Le village de Blutroch était en proie aux morts-vivants et à une étrange maladie qui rendait ses habitants apathiques et faibles. Les blessures sur leur cou évoquaient clairement le plus maléfique des morts-vivants : le vampire. Les gens savaient où un tel monstre pouvait se cacher, car le soleil était leur perte, et l'ombre leur était aussi utile que le sang des innocents et des bébés emmaillotés. Des tombes ont été ouvertes et de nombreux endroits secrets ont été fouillés de fond en comble, mais le coupable de ces crimes les plus horribles leur a échappé.*
>
> *Les guerriers de l'Empire vinrent, mais les morts agités résistaient aux caprices de leurs énergies répulsives et se levaient en plus grand nombre pour contrecarrer les efforts déployés pour y mettre fin.*
> *Finalement, un chevalier du nom de Paulus est entré dans le village et a juré sur son honneur de nettoyer le lieu de cette souillure. Il a cherché la tour du malveillant qui se cachait au sommet de collines au plus profond des bois sauvages. Là, il a frappé le diabolique et lui a transpercé le coeur avec une justice en bois. L'endroit le plus impur qui avait offert un sanctuaire à la bête fut englouti dans une flamme purificatrice et le mal fut expulsé une fois pour toutes.*
>
> *Le chevalier connaissait les liens de parenté entre ces abominations de la mort et resta donc longtemps dans l'ombre de la tour, de peur que d'autres ne viennent ou que la malédiction ne se manifeste à nouveau. Son devoir était tel que lorsque des gens s'y installaient, il jurait que tant que son sang continuerait, ils seraient à l'abri de tels maux et le hameau restait en sécurité sous sa garde.*
>
> *Mais il a été dit autour du feu de camp et devant l'âtre qu'il y a encore de l'obscurité dans ces collines, et que la sinistre main spectrale qui tenait si obstinément en l'air la victime vengeresse pourrait encore servir un autre maître.*

Le coffre en fer renforcé a E:8, B:10, DS:40, et à l'intérieur se trouve un grand bocal en verre dans lequel flottent cinq cerveaux. Ce sont les organes des Nécromanciens et ils sont l'ingrédient vital pour lancer Transformation de la Liche. Adolphus a également besoin de 30 points de magie et une fois le sort lancé, s'il est tué, il se relèvera le lendemain sous la forme d'une Liche.

Adolphus sera généralement ici pour continuer sa dissection des Orcs ou pour réaliser de nouvelles expériences. S'il entend le groupe arriver, il cherchera à s'enfuir dans les mines, puis reviendra à la maison, rassemblera ses Trolls et les cerveaux pour le sort Liche avant de

chercher à défendre sa maison. Si le soleil est levé ou si ses trolls sont tous morts, il s'enfuira dans les bois plutôt que de risquer un combat à mort.

Si Adolfus est tué, les autres Nosfera-Troll sentiront son contrôle de nécromancien les quitter et ils seront désormais sujets à leurs niveaux habituels de stupidité. Smakkit cherchera à s'enfuir lorsqu'il sentira le contrôle de son intellect légèrement supérieur à la moyenne lui échapper. Smakkit saura qu'il est plus fort que les autres trolls et tentera de créer d'autres trolls Nosfera et d'établir une nouvelle tribu. C'est à vous de décider s'il trouvera la solution et s'il restera dans l'Empire ou se dirigera vers le Kislev, car la lumière du soleil est plus faible dans le nord et même si elle est présente, elle est très diffuse.

Donjon

8. Chambre de la création
Dans cette chambre, une dalle de pierre se dresse au milieu d'un grand pentagramme gravé dans le sol, avec une grande bougie à chaque extrémité. La surface de la dalle est recouverte de lourdes attaches métalliques et est tachée de sang. Sur une épaisse étagère, sur le côté, on trouve le crâne d'un troll sur lequel sont gravés d'étranges sigles, un couteau robuste et orné, plusieurs pots en terre cuite, une cruche, un entonnoir et plusieurs lanternes à côté d'un briquet.

Dans un coin se trouve une boîte en bois mince, cerclée de fer, avec une petite trappe en métal placée près d'une extrémité, sous un entonnoir en métal. Le couvercle est maintenu fermé par plusieurs boulons à l'extérieur (E4, B15). Près d'elle se trouvent quatre petites cages dans lesquelles des humains maigres et grelottants sont blotti dans des couvertures grossières.
Cage (serrure) E5 B7 DS20 / Cage (1 x barreau) E6 B15 -
Pour passer, il faut enlever 2 barreaux pour un humain, 1 barreau pour un Nain/Halfeling.

Les humains sont les villageois enlevés. Ils ne sont guère plus que des animaux maintenant, après leur épreuve cauchemardesque. Ils portent de nombreuses plaies perforantes où Adolphus les a saignés pour nourrir le vampire qui réside dans la boîte. Il s'agit du vampire qui a été tué par Paulus le Brave et qui a terrorisé cette région il y a deux cents ans. L'entonnoir envoie un tuyau dans sa gorge et la trappe accède à son cou. Il est complètement fou à cause de son enfermement, des saignements réguliers et des expériences qu'il a subies. Il est profondément catatonique, ne pousse que des cris gargouillant et tremble si on ouvre la boîte. Le vampire a également muté à cause de sa longue période passée à se prélasser dans l'aura du minerai de fer contaminé par la Malpierre. C'est ce sang déformé qui a contribué à la création de la souche Nosfera-Troll. Le sang de tout autre vampire ne donnera aucun résultat.

La dague est creuse et a un piston dans la poignée. Les pots contiennent diverses herbes préparées. La plupart d'entre elles sont administrées sous forme d'infusions et sont utilisées pour traiter les maladies du sang, pour provoquer un sommeil comateux, pour ralentir le coeur et le pouls, et pour favoriser la guérison.

Les portes de cette pièce ne sont pas fermées à clé et l'une d'entre elles donne accès à un tunnel de 300 mètres de long qui débouche sur les mines. L'autre donne accès à la fosse de reproduction.

Créer son propre Nosfera-Troll
Le Troll reçoit un certain nombre de drogues et de potions spécifiques et lorsqu'il délire à cause d'elles, il est enfermé dans le pentagramme. Le crâne enchanté est rempli de sang de vampire

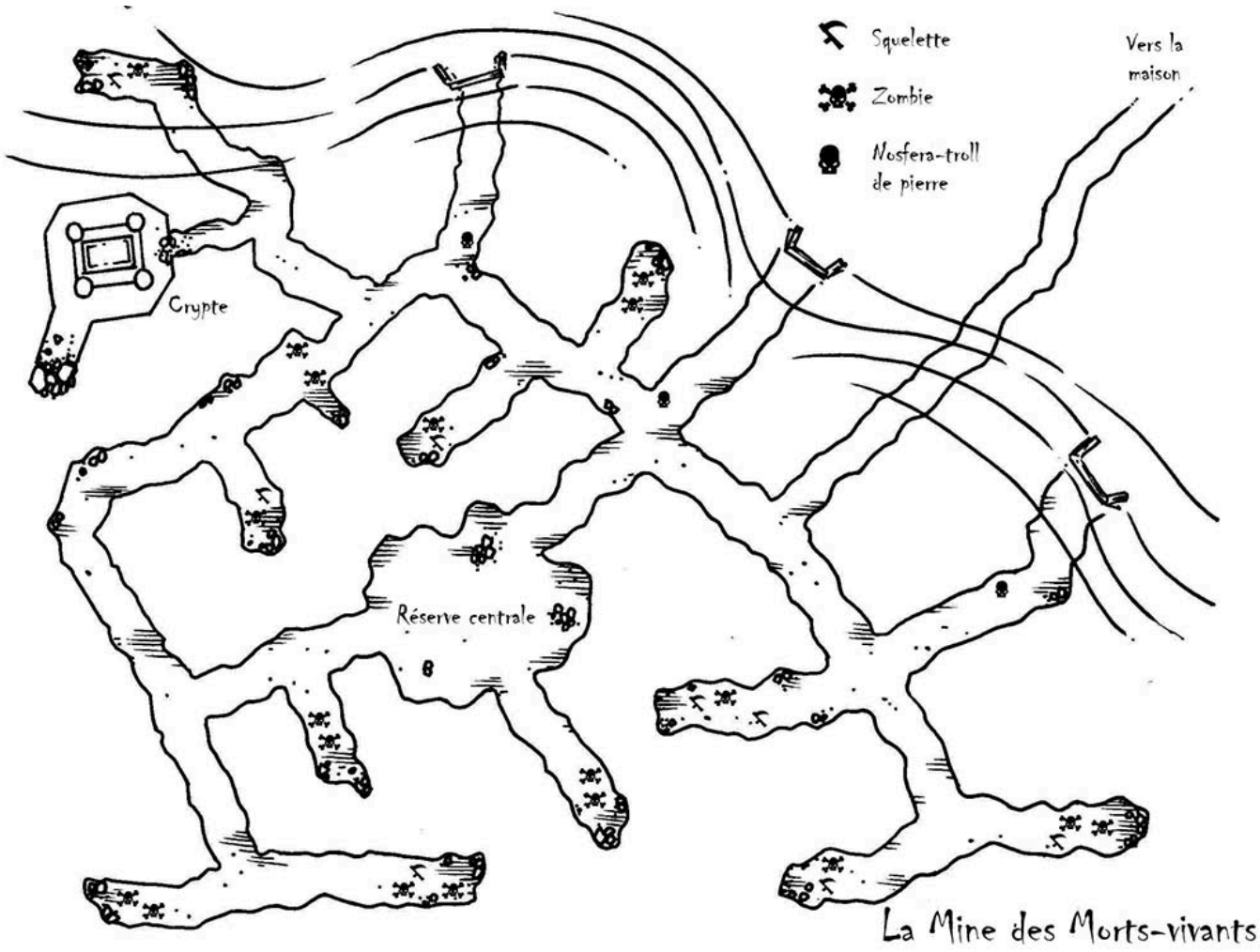
et l'on procède à un rituel de dix minutes qui se termine par le lancement d'un sort de réveil sur le crâne. La dague creuse est remplie et le reste du sang est donné de force au troll. La lame est plantée dans la poitrine du troll et le sang est injecté directement dans son coeur. Au cours de l'heure suivante, alors que la blessure se cicatrise, la chair se creuse et la peau pâlit au fur et à mesure de la transformation.

9. La fosse d'élevage

Juste derrière la porte se trouve une petite armoire métallique. Des barres denses vont du sol au plafond pour sceller la plus grande partie de cette pièce et deux grands barils en bois sont placés devant la cellule. Une petite porte permet l'accès et porte un solide verrou. Dans cette immense cage se cachent une vingtaine de Trolls d'âges divers. Certains sont normaux, d'autres ont un aspect humide et visqueux et empestent l'eau stagnante et la végétation pourrie. Il y en a aussi quelques-uns qui ont l'air d'être faits de roche solide et il est difficile de les distinguer des murs. Le sol est couvert de restes de Squelettes bien rongés.

Dans l'armoire se trouve la clé de la serrure et les barreaux et la serrure sont immunisés contre le vomissement des Trolls. On leur jette des restes et des morceaux d'animaux pour les maintenir en vie et ils n'ont rien d'autre à faire que de se reproduire et de faciliter l'objectif d'Adolphus. S'ils sont libérés, les Trolls attaqueront si leur stupidité le permet. Ils sont très, très affamés et sont des exemples types de leur espèce.
Les barils contiennent de l'huile de lampe et ils sont là comme mesure d'urgence pour exécuter tous les Trolls. En les renversant, on sature le sol de la cage et on les brûle tous à mort. Les barils ont un enc : 500 et contiennent environ 100 pintes d'huile.
Si on les verse ou les jette dans l'emplacement 6, cela tuera la plupart des Nosfera-trolls, et ceux qui en sortiront seront tués par la lumière du soleil car ils resteront inertes à cause de la douleur.

Partie 10 : Les mines



Juste à l'intérieur de chaque entrée se trouve un Nosfera-Troll en pierre, recroquevillé dans un coin. Ils sont difficiles à repérer et gagnent +30 sur leur tests de dissimulation. Ils attaqueront tout ce qui ne ressemble pas à un cadavre ou à un Nosfera-Troll qui tente de les dépasser.

Les morts-vivants qui travaillent dans les mines sont immunisés contre l'instabilité et sont issus des espèces gobelin, orque et humaine. Une fois leur commandement donné, ils n'ont plus besoin d'être contrôlés à partir de ce moment-là. Ils sont tous en train de prolonger les tunnels et d'empiler les roches dans de grands paniers qu'ils transportent jusqu'à la réserve centrale et déversent sur les palettes. Ils ne sont pas très rapides dans leur travail, mais ils peinent vingt-quatre heures sur vingt-quatre sans se plaindre.

Si une créature sans le moindre soupçon de statut de mort-vivant s'approche à moins de dix mètres d'eux, ils se retournent et commencent à attaquer. Tout mort-vivant dans un rayon de dix mètres d'un mort-vivant qui se déplace pour attaquer copiera l'action au prochain round et créera ainsi un flux régulier vers la source d'un problème.

Le minerai de fer n'est pas considéré comme magique, l'altération est bien trop mineure pour être détectée. S'il était extrait de la roche et fondu en barres, et si une tonne entière était compilée et soumise à une détection de la magie, ce n'est qu'à ce moment-là qu'il serait considéré comme faiblement magique.

La réserve centrale
En raison de la récente livraison, il ne reste que quelques palettes de bois brut et quelques paniers de minerai sur chacune.

La crypte

Le tunnel rugueux entre dans une chambre carrelée de panneaux de marbre lisse. Il y a plusieurs piliers minces et au milieu de la chambre se trouve un catafalque en pierre avec des motifs de crânes sculptés le long de ses côtés. Une porte en pierre s'ouvre sur un passage qui s'est effondré depuis longtemps et qui est maintenant bloqué par la terre et la pierre.
Le catafalque est vide, à l'exception d'un ancien pieu d'aubépine fragile et de quelques robes sombres en lambeaux.

Partie 11 : Conclusion

Si Adolfus lance le sort de transformation, il se transformera en Liche, gagnera +10 en Commandement, Intelligence, Calme et Volonté, +1d6+3 points de folie, ses blessures seront doublées, il provoquera la peur et la terreur, et pourra transfixier. Il cherchera également à se venger. S'il devient fou à cause du processus, cela peut devenir une tâche encore plus difficile pour lui. Les villageois seront consternés de savoir comment le minerai a été obtenu s'ils sont informés. Ils promettront de s'occuper des autres villageois s'ils ont survécu. Paulus peut être dégoûté par ce qu'ils ont fait et quitter le village ou peut jurer de les surveiller de plus près à l'avenir. Le hameau utilise le produit de la dernière récolte de minerai pour se préparer à des temps plus difficiles et commence à étudier l'idée de poursuivre l'exploitation minière lui-même.

Quant à la communauté minière, lorsque les attaques cessent, le groupe est considéré comme ayant réussi et est payé. Si le groupe prend une part des bénéfices, il obtient un total de 100 x d3 CO par mois à répartir entre les membres du groupe.

Pendant ce temps...

Alfred Mond a un frère jumeau qui est devenu un Templier de Verena. Depuis que la nouvelle des crimes hérétiques de son frère a été révélée, il le recherche. Franz Mond s'est renseigné sur la vie du condisciple de son frère et a trouvé des indices qui suggèrent que son propre apprenti - Adolphus, allait lui aussi chercher Alfred pour acquérir les redoutables connaissances de la Nécromancie. Franz a cherché Adolphus comme prochaine étape pour retrouver son frère, mais n'a jusqu'à présent pas pu le localiser.

Franz a entendu parler des trolls de Nosfera et vient voir si sa proie est impliquée. Cela le mènera aux aventuriers et peut-être au journal qu'ils ont pu acquérir. L'aventure se poursuit dans « Soupir d'un demi-coeur (A Half Hearted Sigh) ».

Points d'expérience

- Défendre Eintraglich, empêcher la destruction d'équipements, tuer des animaux et des mineurs, etc. : +/- jusqu'à 30.
- Recueillir des nouvelles et des rumeurs à Blutroch : 0-5
- Tuer un Nosfera-Troll : 2
- Tuer un Boss : 5
- Tuer un Smakkit : 20
- Se rendre à Reinigen : 10
- Localiser la maison d'Adolphus : 10
- Tuer tous les trolls normaux : 10
- Détruire Adolphus : 100

- Détruire le Vampire : 20
- Libérer les villageois : 10
- Détruire tous les mineurs morts-vivants : 20
- Trouver le journal d'Alfred : 20

Une aventure pour Warhammer Fantasy par Roysten Crow

Personnages non joueurs (PNJ)

Josef - Prospecteur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	48	29	4	6	9	36	2	48	31	29	37	33	45

Apparence : Un homme petit, mince, aux cheveux noirs hérissés.

Personnalité : Un homme gai et avenant qui aime l'aventure en cherchant les trésors de la terre. Il est d'un tempérament agréable et semble toujours honnête et direct dans ses conversations. Il se fait facilement des amis et reste à leurs côtés contre vents et marées. C'est un homme simple, qui aime sa vie simple.

Antécédents : Sa famille est composée de mineurs et de prospecteurs depuis des générations. Les seules brebis galeuses ont été celles qui sont devenues soldats de l'Empire en temps de crise. Il est né dans une communauté minière et cela a toujours été sa vie. Lorsqu'il a du temps libre, il aime s'adonner à la boisson et au shopping dans la ville locale ou visiter la grande ville pendant une semaine ou deux. Il ne manque jamais la Schaffenfest à Bogenhafen.

Âge : 36 ans, Alignement : Neutre

Compétences : Ambidextre, Charpenterie, Cartographie, Conduite d'attelage, Ingénieur, Évaluation, Marchandage, Métallurgie, Exploitation minière, Orientation, Equitation, Escalade, Résistance accrue.

Équipements : Veston en cuir, Pelle (arme de poing), Couteau, Gibecière, 6 jours de nourriture, Cheval, Chariot couvert, Verseuse, 1 semaine de rations en fer, Tente pour 1 homme, 10 mètres de corde, Couverture, Gourde, Bouteille de vin, Bourse avec 100 CO.

Mineur typique - Mineur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	4	3	9	30	1	39	29	29	39	29	29

Compétences : Conduite d'attelage, Exploitation minière.

Équipements ; Marteau ou hache, Lance ou arc, Carquois, 10 + d6 flèches, Veste en cuir.

Nosfera-Troll

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	19	5	4	18	20	3	14	14	14	14	34	6

Apparence : Une forme imposante de trois mètres de haut avec une peau d'une pâleur mortelle qui colle à ses longs membres sinueux et à sa cage thoracique prononcée. Son ventre est creux et dessiné, tout comme son visage décharné. Il a des incisives prononcées et des yeux profonds qui brillent d'une vague lumière jaune. Chaque doigt maigre est doté d'une griffe recourbée.

Nosfera-Troll de Rivière : Sont particulièrement piquants, visqueux et encore plus répugnants que d'habitude. Ils provoquent un malus de -10 CC à quiconque se bat contre eux à cause de leurs émanations bruyantes et de leur peau glissante et coriace.

Nosfera-Troll de pierre : Leur peau a la qualité du granit. Ils subissent la moitié des effets de la magie - moitié des dégâts, moitié de la durée, et tout test de magie est doublé.

Les Boss : ont +10 en CC, CT et I, ainsi que et +1 en F

Règles spéciales
- Provoque la peur à 3 mètres ou moins.
- Régénère une blessure par tour, même par le feu et l'acide, mais ne peut pas se régénérer après la mort. Lorsqu'il est tué, le pouvoir vampirique dévore le corps et le transforme en poussière.
- Peuvent devenir éthérés au début d'un round au prix d'une blessure, puis ils perdent une blessure par round à mesure que leur force vitale est drainée pour maintenir cet état. Lorsqu'ils sont dans cet état, ils ne peuvent être blessés que par la lumière du soleil et les attaques magiques.
- Ils subissent une blessure par round à la lumière du jour et deux à la lumière directe du soleil.
- En combat, ils se battent avec deux attaques de griffes et une attaque de morsure, ou ils peuvent s'en passer et effectuer une attaque de vomissement à la fin du round après avoir vomi et cherché à faire remonter leurs réserves d'acide gastrique fortement épuisées. Cela affecte une cible engagée dans un combat au corps à corps avec eux et provoque une touche F:5 qui ignore l'armure et inflige des dégâts comme une attaque de piétinement. Si la cible réussit un test d'initiative, les dégâts sont réduits de moitié.
- S'ils tuent une créature vivante, tout Nosfera-troll dans un rayon de 3 mètres doit faire un test de Volonté ou être pris d'une soif de sang. Ils abandonneront toute autre considération et plongeront sur le cadavre pour commencer à le dévorer. Même s'ils sont attaqués, ils ne riposteront pas et resteront couchés jusqu'à ce que le corps soit dévoré (1 round par point de score initial de blessure divisé par le nombre de convives).
- Les sorts et les armes affectant les morts-vivants ont la moitié de leur effet habituel sur eux (le double des dégâts est +50%, etc. et pour tout ce qui offre une immunité, il suffit de doubler la statistique correspondante pour le test). Si l'effet consiste à détruire les morts-vivants, le troll subit neuf blessures, quelle que soit sa résistance. Si l'effet provoque une instabilité, il subira trois blessures sans tenir compte de la résistance. Une zone de sanctuaire ou une défense similaire contre les morts-vivants peut être pénétrée et son pouvoir ignoré s'ils réussissent un test de magie. Ils peuvent essayer à chaque tour de se forcer à la traverser et sont considérés comme inertes pendant ce temps.

- Les sorts de contrôle des morts-vivants agissent plus comme un encouragement que comme un contrôle réel. En cas de contradiction avec le contrôle inné d'Adolfus lors de leur création, ils suivront les ordres d'Adolfus.

Dotations : Vêtements en lambeaux.

Smakkit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

Apparence : Une forme imposante de trois mètres de haut avec une peau d'une pâleur mortelle qui colle à ses longs membres sinueux et à sa cage thoracique prononcée. Son ventre est creux et dessiné, tout comme son visage décharné. Il a des incisives prononcées et des yeux profonds qui brillent d'une vague lumière jaune. Chaque doigt maigre est doté d'une griffe recourbée.

Paulus - Templier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	54	41	4	6	14	48	3	28	32	31	35	34	29

Calme, tranquille, honorable, chevaleresque. Il s'ennuie un peu de la vie du hameau et cherche anxieusement une excuse pour prouver qu'il est un membre digne de sa lignée. S'il n'y avait pas son serment et ses obligations envers le village, il partirait à la recherche d'aventures et d'honneur à travers le pays. Il ne soupçonne rien de mauvais dans l'accord avec la mine et ne s'y implique pas.

Rôle : Très proche de celui du Chevalier éternel de Middenheim. Le village a permis à la lignée de Paulus de se perpétuer et, bien qu'elle se soit considérablement amincie, les générations précédentes ont beaucoup fait pour assurer la sécurité de la colonie. Ils croient qu'il leur porte chance et, bien que le descendant actuel ne soit pas très doué, ils sont prêts à supporter sa présence car l'accord avec Adolfus leur rapporte beaucoup.

Apparence : Un homme grand et bien bâti, vêtu d'une ancienne cotte de mailles. Il porte une cuirasse brillante qui a été polie tant de fois qu'elle semble presque fine comme du papier.

Âge : 48 ans, Alignement : Bon

Compétences : Acuité auditive, Résistance à l'alcool, Désarmement, Esquive, Lire/écrire, Arme spécialisée : deux mains, Bagarre, Coup puissant, Résistance accrue.

Équipements : Cotte de mailles, Plaque de poitrine (compte comme du cuir), Coiffe en mailles, Epée bâtarde : Magique, +10 Initiative, x2 dégâts contre les morts-vivants. Une amulette d'argent vertueux est incorporée au pommeau. Le pouvoir de l'amulette n'est

acquis que lorsque l'épée est dégainée et tenue.
Il peut également récupérer son bouclier, ses jambières de plates et son casque de chevalier dans sa petite maison.

Reinigenite typique - Fermier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	28	3	3	6	30	1	32	24	25	29	24	36

Compétences : Identification des plantes (zone locale uniquement), Soins aux animaux.
Equipement : Vêtements rudes et robustes, 2d10 + 25 Co.

Prisonnier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	22	21	2	2	3	25	-	26	12	10	12	10	1

Vampires, Vampire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	49	7	7	25	65	5	50	52	48	56	57	42

Adolfus Kauffman - Sorcier : Nécromant - Niv. 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	42	4	2	7	72	1	61	58	65	68	52	23

Guide racoleur, Apprenti sorcier, Sorcier niveau 1 et 2, Nécromancien niveau 1 à 4.

Apparence : 1m80, un cadavre masculin ambulant avec des touffes de longs cheveux blancs. Il porte des robes en cuir et ses bras sont excessivement longs et fins. Ils lui arrivent presque aux pieds.

Persona : Il se consacre à l'exploration complète de l'art de la nécromancie, pour apprendre des choses que personne d'autre n'ose même envisager comme étant possibles. Il n'a aucun désir de pouvoir ou de conquête, seulement de poursuivre son travail et de défendre sa maison et les progrès qu'il a réalisés.

Âge : 45 ans, Alignement : Mauvais

Compétences : Acuité auditive, langage des arcanes : Nécromancie, Magickane, Astronomie, Corruption, Incantations : Mineure, Bataille niveau 1-2, Nécromancie niveau 1-4, Connaissance des démons, Evaluation, Héraldique, Connaissance des plantes, Identification des plantes, Identification des objets magiques, Indetification des morts-vivants, Conscience de la magie, Sens de la magie, Confection d'objets magiques, Préparation de potions, Création de parchemins, Méditation, Morbidité, Préparation de poison, Alphabétisation, Equitation, Connaissance des runes, Langage Secret: Classique, Langue des voleurs, Connaissance des parchemins, Bagarre, Résistance accrue, Intelligent.

Handicaps : Apparence cadavérique stade 3, Défiguration, Perte de blessure x 3, Perte d'endurance.

Points de magie : 43

- Mineure : Don de la langue, Lumière incandescente, Alarme magique, Production de petite créature, Protection contre la pluie, Sommeil.
- Bataille Niveau 1 : Guérison des blessures légères, Boule de feu, Vol, Vol d'esprit, Force de combat, Rafale de vent.
- Bataille Niveau 2 : Aura de protection, Chance, Duel mental, Démolition, Zone de sanctuaire.
- Nécromantique Niveau 1 : Main de mort, Invocation de champion, Zone de vie.
- Nécromantique Niveau 2 : Contrôle des morts-vivants, Arrêt de l'instabilité, Invocation d'un héros mineur.
- Nécromantique Niveau 3 : Annihiler les morts-vivants, Ressusciter les morts.
- Nécromantique Niveau 4 : Invocation de héros majeurs, Contrôle total, Transformation de la liche.

Equipement : Robe de résistance +1PA, 2 x dagues : +1 dégât, collier 40 CO, bourse contenant 4 x émeraudes taillées d'une valeur de 100 CO chacune. Clés pour toutes les armoires, boîtes et portes, 5 x pochettes de ceinture en cuir.

- Pochette 1 : 4 boules de soufre, 6 plumes de faucon, 1 vessie d'animal.
- Pochette 2 : 2 fioles d'alcool, 4 anneaux de fer, 3 petits pentagrammes en argent.
- Pochette 3 : 6 x parties de linceuls de cadavres, 2 x symboles de Morr provenant de cercueils
- Pochette 4 : 3 x épées miniatures de jais, 3 x d'or, 6 x boules de fer miniatures sur chaînes
- Pochette 5 : 6 x pattes de lapin, 1 x scalp de géant, 4 x morceaux de duvet.

Zombies, Zombie

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	-	3	3	5	10	1	10	18	14	14	14	-

Règles spéciales : Provoque la peur chez les créatures vivantes.
Lorsqu'ils perdent un round de combat, ils doivent réussir un test de Commandement pour continuer à se battre. Sujet à l'instabilité en dehors des mines. 50 % provoquent des

blessures infectées, 20 % la pourriture des tombes.

Possessions : Un pic ou une pelle.

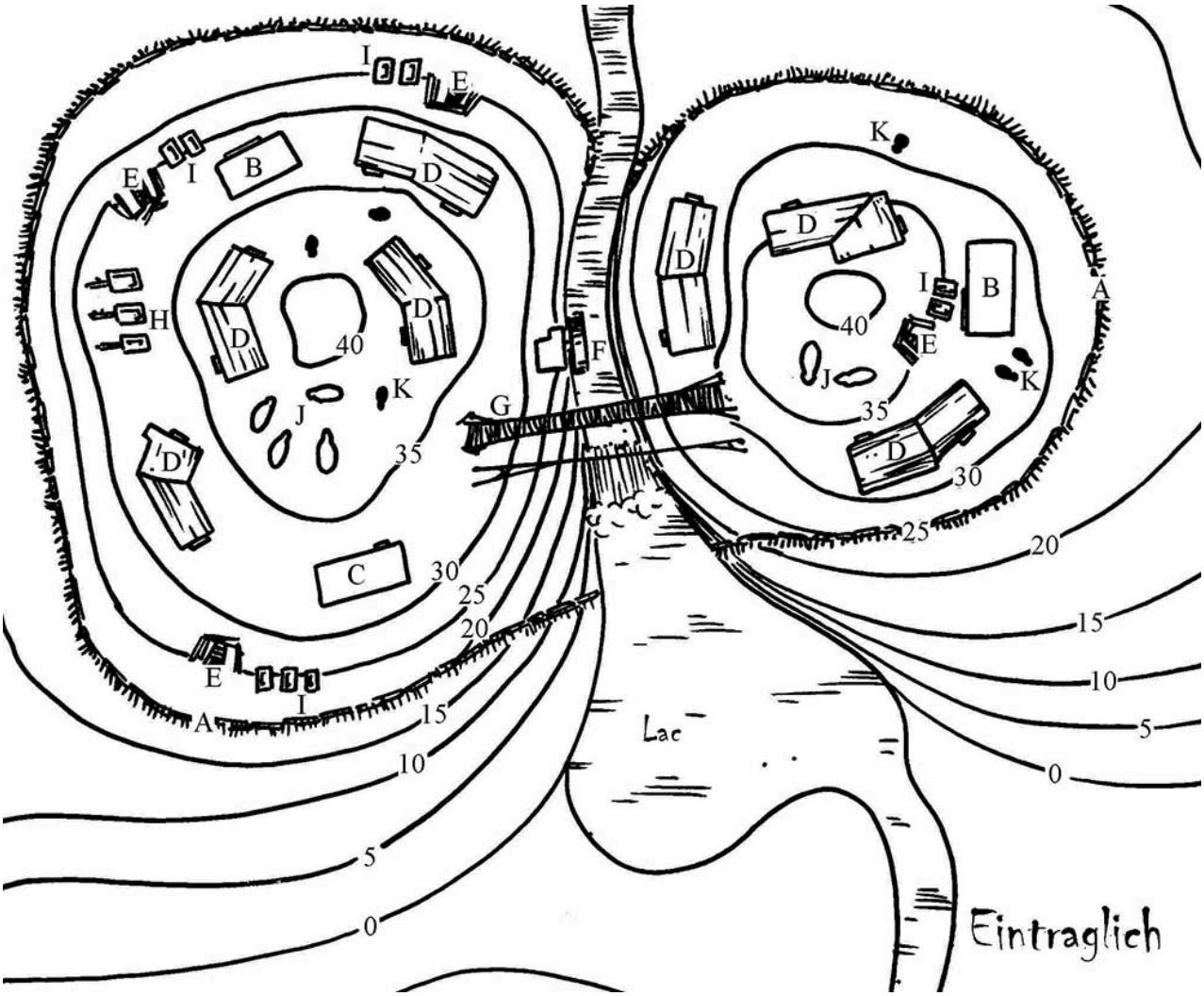
Squelettes, Squelette

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

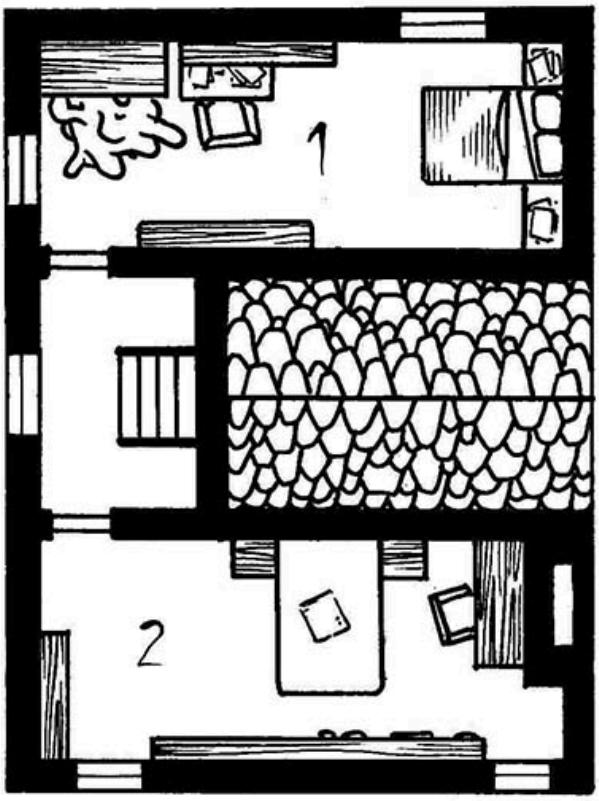
Règles spéciales : Provoque la peur chez les créatures vivantes. Cause 35% de blessures infectées. Sujet à l'instabilité en dehors des mines.

Possessions : Pique ou pelle.

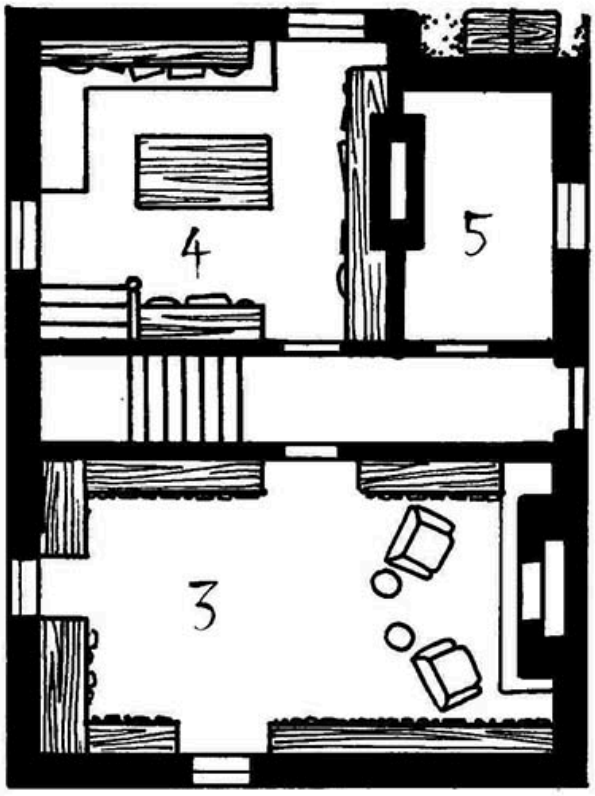
Aides de jeu


I
E
E
I
B
D
H
D
D
40
F
K
J
G
D
35
C
30
25
20
15
10
5
0
A
Lac
K
D
D
I
B
A
40
E
J
K
35
D
30
25
20
15
10
5
0
Eintraglich

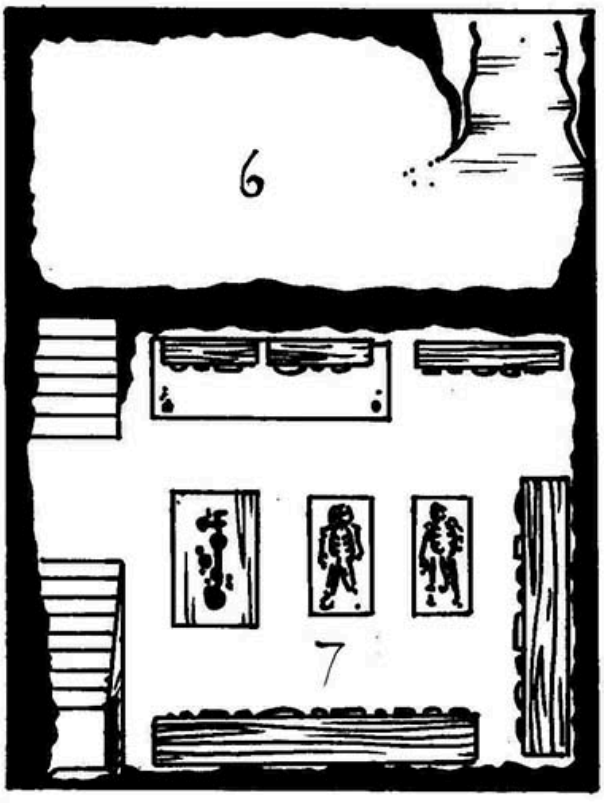
Premier étage



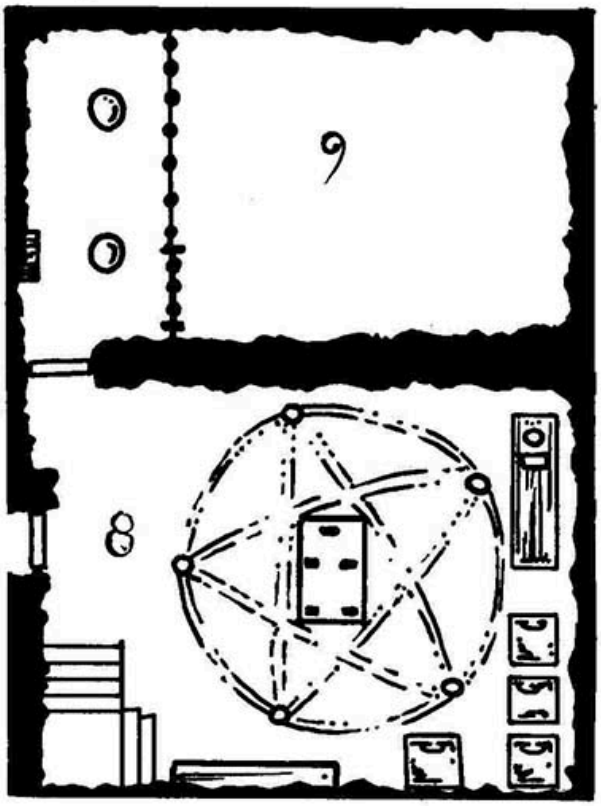
Rez-de-chaussée

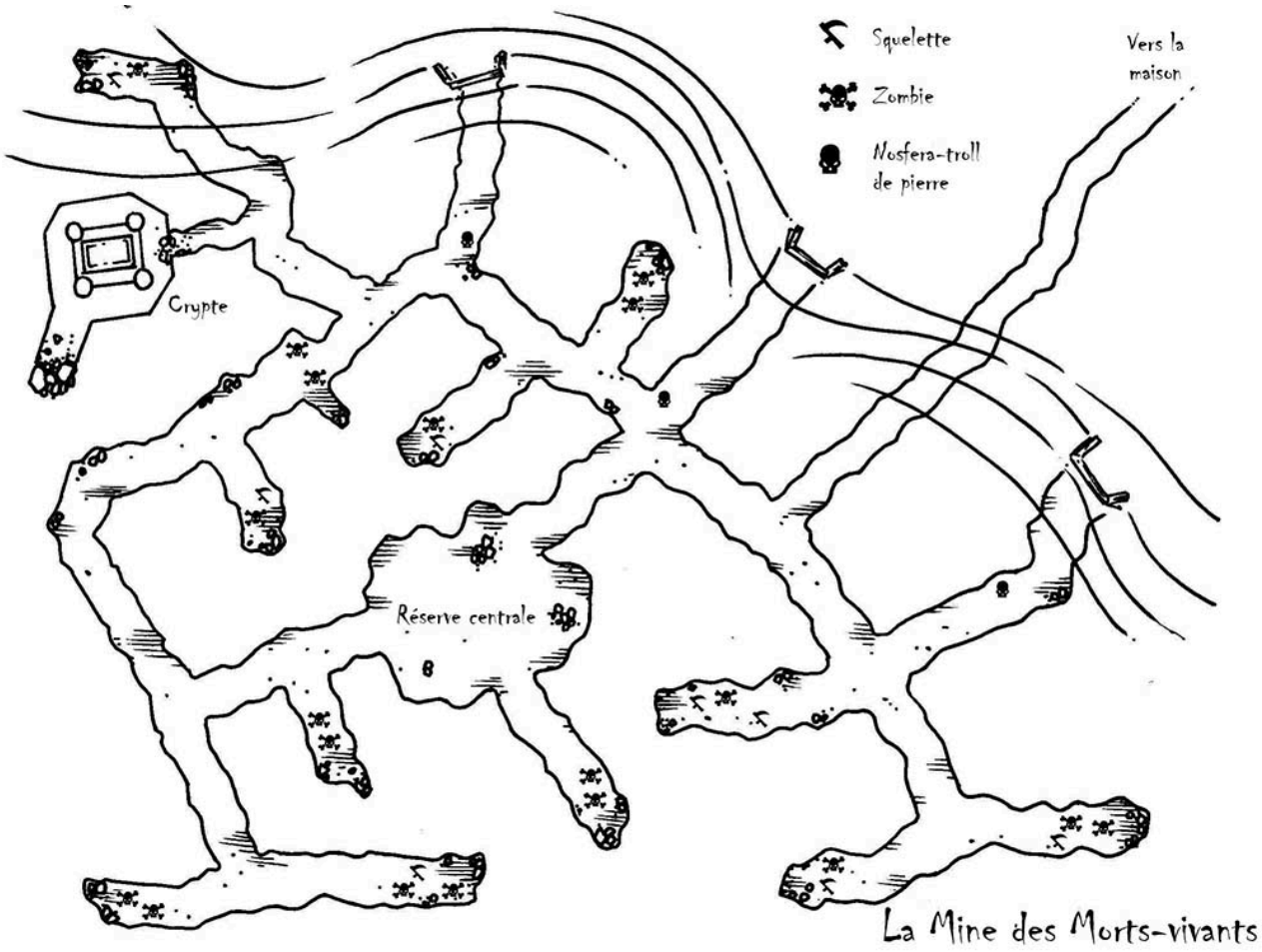


Cave



Donjon




Squelette
Zombie
Nosfera-troll de pierre
Vers la maison
Crypte
Réserve centrale
La Mine des Morts-vivants